Taller de Animación

Tema: TupiTube y las Técnicas de Animación

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

TupiTube

- **TupiTube es una aplicación de software libre, que permite crear animaciones 2D.**
- La herramienta fue iniciada por animadores que querían crear algo que otros pudieran usar.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

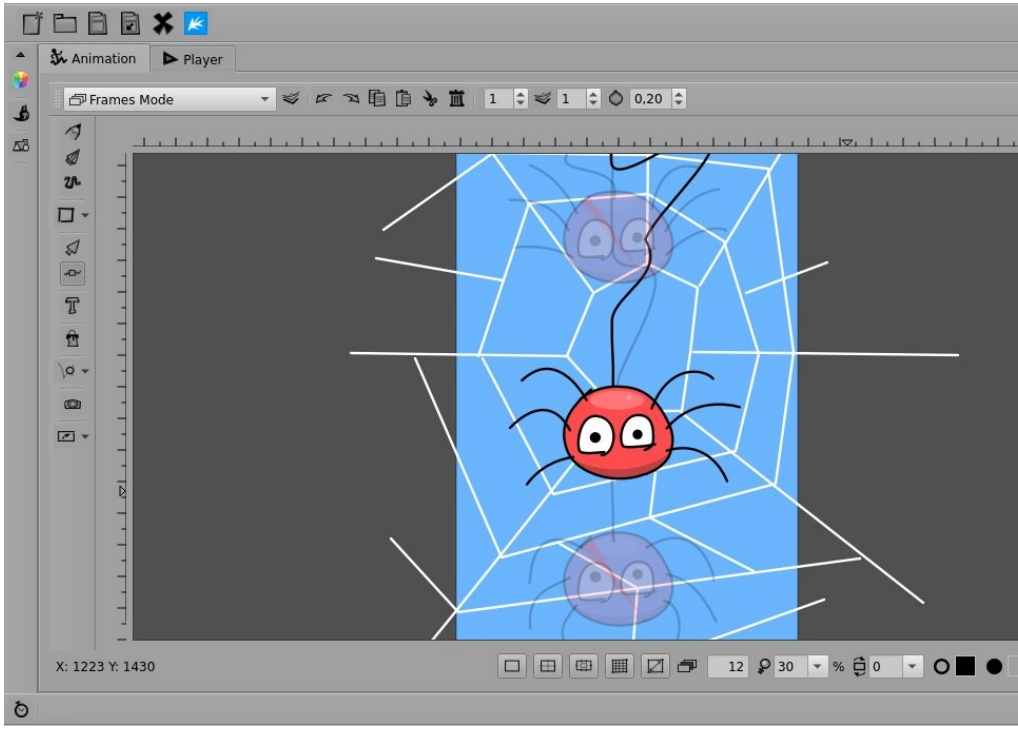
Código Abierto

- **Es una herramienta de código abierto**, lo que significa que los usuarios pueden hacer sus ajustes al programa si tienen algunas ideas interesantes.
- El programa funciona tanto en Windows como en Mac.
- Existe una versión para PC y otra para dispositivos móviles, cada una se adapta para su uso.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Características

1. Apoyo a las ilustraciones de **vectores**. Puedes añadir rectángulos, líneas, polígonos y otras formas a tu gusto. Puedes importar imágenes rasterizadas usando este programa.
2. Puedes exportar todas tus imágenes terminadas a diferentes formatos de archivo.
3. Soporte para posiciones de twitter, escala, corte y rotaciones.



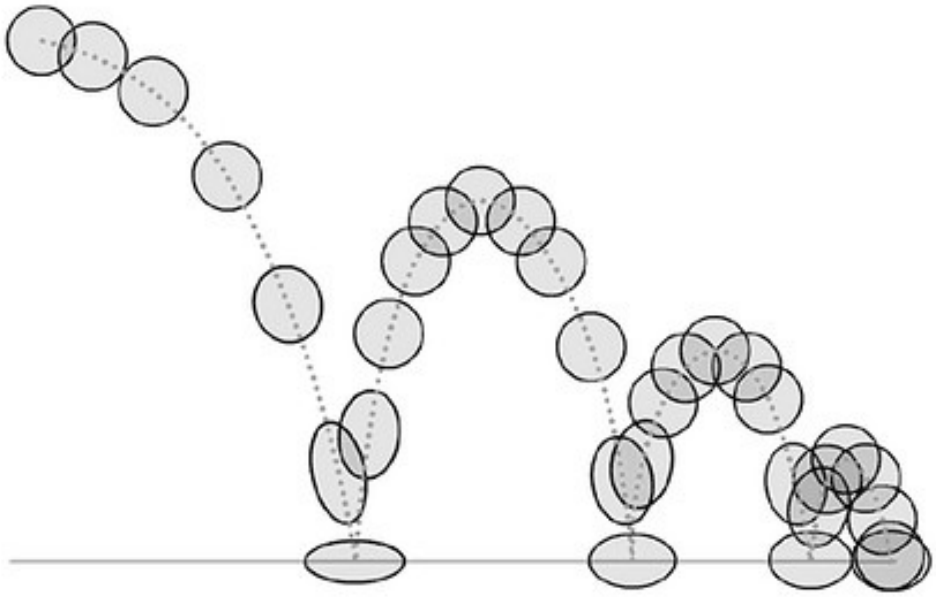
Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

Conjunto de fotografías

- Imagina por un momento que tienes un conjunto de fotografías, ahora imagina que empiezas a mirarlas, una por una, tan rápido como las puedas pasar.



Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

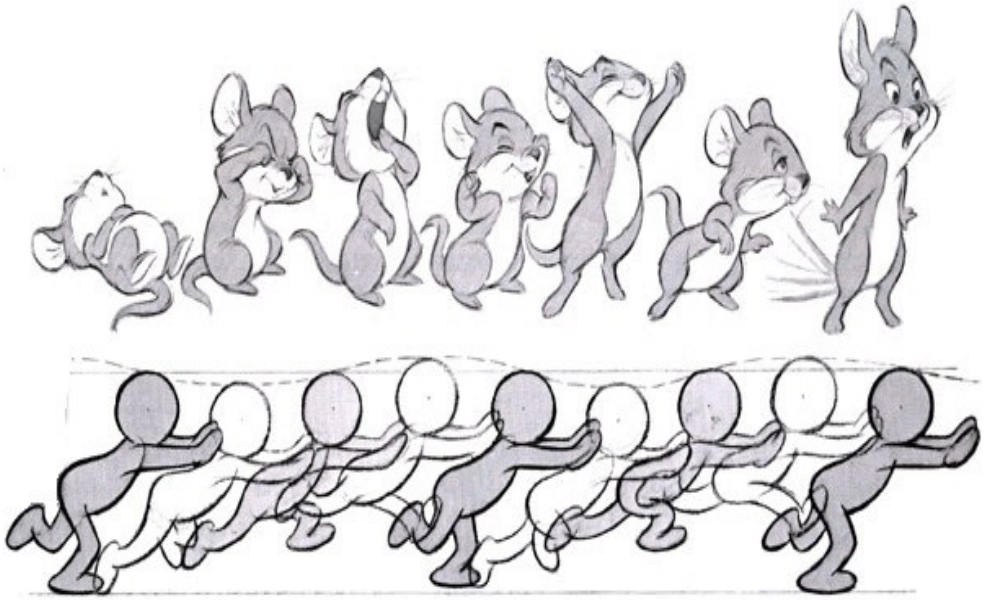
Conjunto de fotografías

- Cada vez que enfoca sus ojos en cada foto, capturan la información de la imagen y la envían a su cerebro a través del nervio óptico. Luego, su cerebro traduce esa información visual en la interpretación de lo que está viendo.
- Ahora, qué pasa cuando tomas el conjunto de fotografías y comienzas a verlas rápidamente, una a una.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

La Animación ...

- Cuando el flujo de imágenes es lo suficientemente grande y pasa a alta velocidad, su cerebro comienza a mezclar la información de la imagen, creando la ilusión de movimiento.
- **Ahí es cuando ocurre la magia de la animación.**



Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

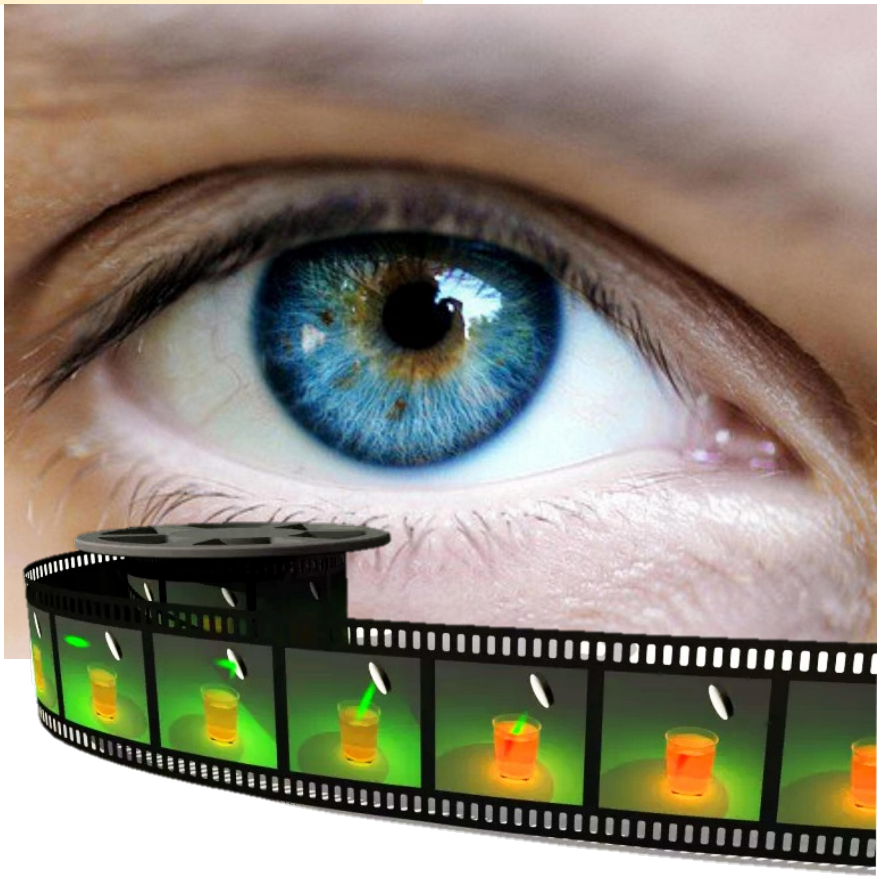
Taller de Animación

Sem 2 de 4

24 imágenes por segundo

- Se estima que, en promedio, el ojo humano es capaz de procesar alrededor de 24 imágenes por segundo.

- Si el número de imágenes es igual o superior a 24, entonces nuestro cerebro comienza a interpretar el movimiento dentro de las imágenes, es decir, la sensación de movimiento.



Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Fotogramas

- **En el mundo de la animación, cada imagen que compone una película se conoce como "fotograma".**
- Deberá incluir varios fotogramas por cada segundo en sus animaciones. Más marcos le darán una mejor ilusión de movimiento y menos marcos el efecto contrario.
- El parámetro utilizado por la industria de la animación para medir la densidad de fotogramas a lo largo del tiempo se llama **fotogramas por segundo (FPS).**

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Animación 2D

- En pocas palabras, **se trata de una técnica basada en dibujar marcos sobre una superficie plana**. En los primeros años de la animación 2D, los artistas solían animar dibujos en papel.
- Cada hoja era un marco, por lo que tuvieron que dibujar y pintar miles y miles de hojas de papel para crear una película.
- Después del proceso de dibujo, se fotografió cada hoja de papel para formar parte de un rollo de película.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

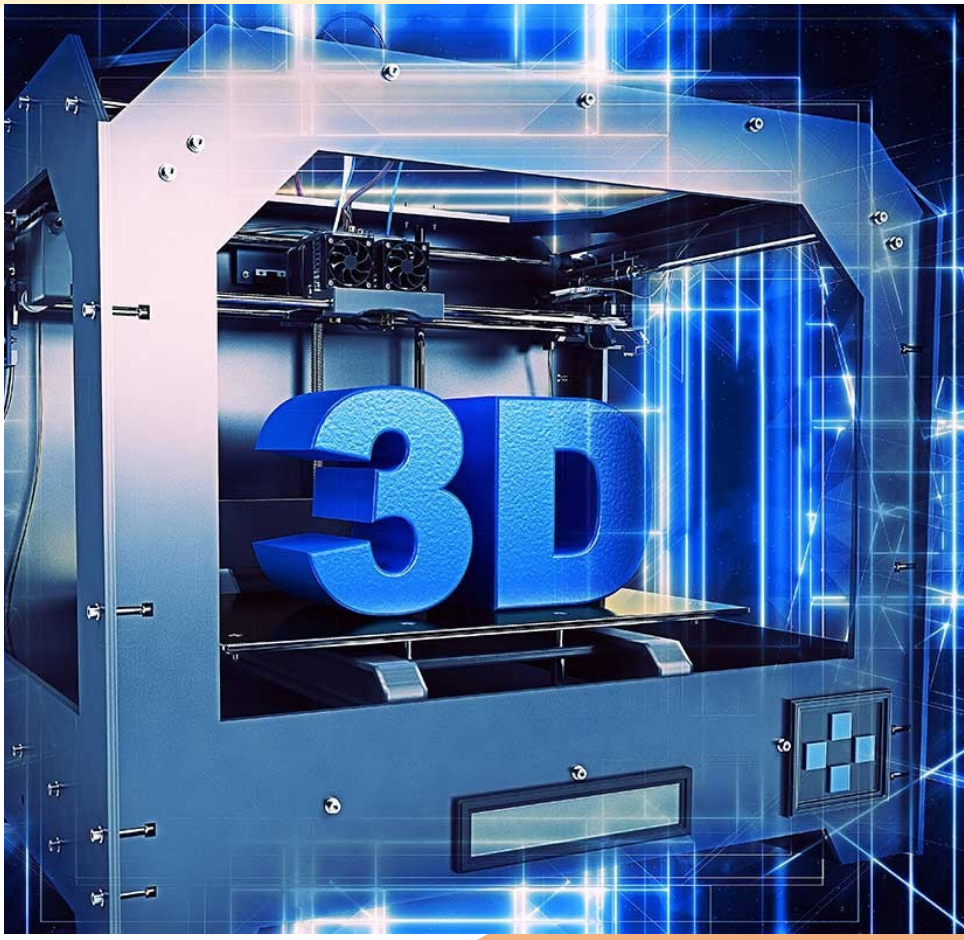
Dos dimensiones

- Como una hoja de papel solo contiene 2 dimensiones (ancho y alto), de ahí proviene la expresión “2D”.
- En el presente, el software y las computadoras reemplazaron el papel, por lo que los nuevos artistas digitales dibujan y pintan sobre la pantalla de la computadora.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Animación 3D

- **Esta técnica como su nombre lo indica, incluye una tercera dimensión al espacio de creación.** Si piensa que 2D trabaja en una hoja de papel, piense en 3D como trabajar dentro de una habitación.
- Por supuesto, no puede dibujar directamente en el aire, y esa es la razón por la que la animación 3D solo se puede hacer desde un software informático especializado como Blender.
- Entonces, es justo decir que la animación 3D es un poco compleja que la 2D.



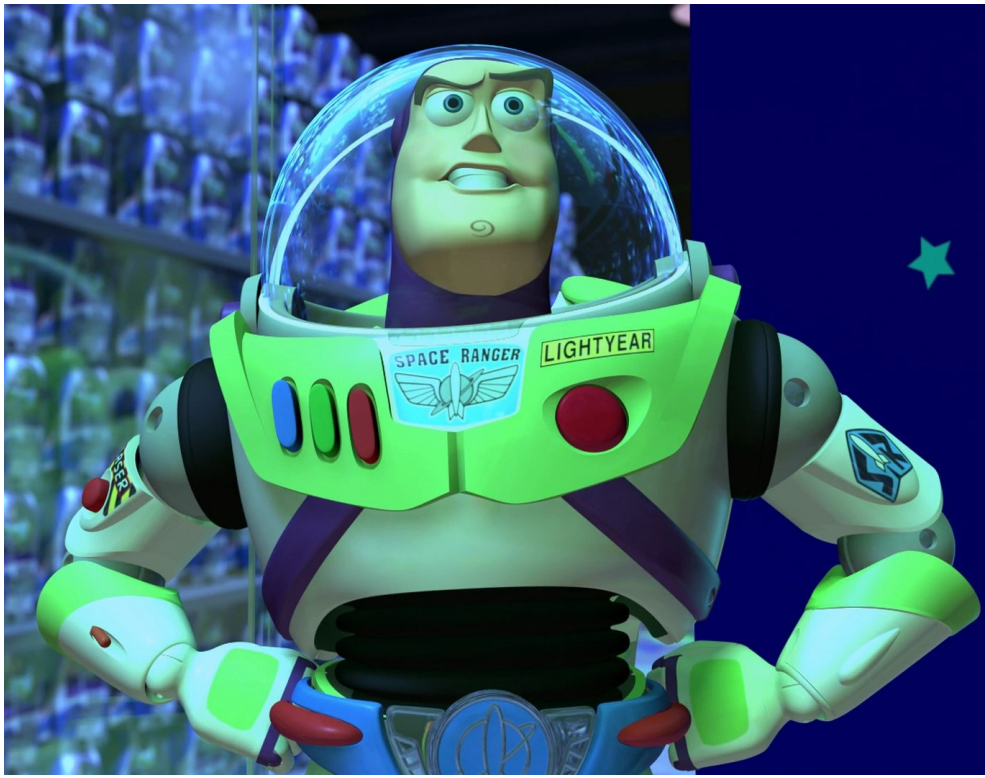
Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

Animación 3D

- Más que líneas o planos básicos, **lo que creas con esta técnica son objetos completos con volumen.**
- Detrás de la animación 3D, están involucrados muchos cálculos matemáticos, para calcular la estructura de los personajes y escenarios y para definir el color, la textura y la luz.
- Afortunadamente, las operaciones matemáticas las hace el software 3D.



Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

Técnica Stop-Motion

- **Esta técnica se basa en la toma de fotografías de objetos reales.** Si tienes una cámara, ¡eso es todo lo que necesitas para empezar! Entonces, ¿qué puedes animar usando stop motion?
- Todo lo que quieras si puedes moverlo: personas, objetos, juguetes, etc.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación

Taller de Animación

Sem 2 de 4

Técnica Stop-Motion ...

- Es muy simple, básicamente consiste en tomar fotografías de la escena que preparaste previamente siguiendo este pequeño truco:
- toma cada fotografía después de hacer pequeños y sutiles cambios en los elementos que deseas animar.

Objetivo: Describir las características del programa TupiTube y las técnicas de Animación